

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode merupakan jalan atau langkah yang dapat menentukan keberhasilan atau tidaknya sebuah penelitian. Penggunaan metode yang tepat sangat penting dalam sebuah penelitian, karena dapat mencapai hasil penelitian yang diharapkan oleh peneliti. Menurut Sogiyono (2013, hlm. 3) “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Menurut Surakhmad (1990:149) menjelaskan pengertian eksperimen adalah sebagai berikut:

Dalam arti yang luas, bereksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hal. Hal itu yang akan menegaskan bagaimana kedudukan perhubungann kasuan antara variabel-variabel yang diselidiki. Tujuan eksperimen bukanlah pada penemuan faktor-faktor penyebab dan faktor-faktor akibat, oleha karena itu maka di dalam eksperimen orang bertemu dengan dinamika dalam interaksi variabel-variabel.

Menurut Silalahi (2010, hlm. 12) “metode dapat diartikan sebagai cara mendekati, mengamati, dan menjelaskan suatu gejala dengan menggunakan landasan teori”. Dalam arti luas menurut Silalahi (2010, hlm. 12-13) “metode penelitian merupakan cara dan prosedur yang sistimatis dan terorganisir untuk menyelidiki suatu masalahtertenu dengan maksud mendapatkan informasi uuntuk digunakan sebagai solusi atas masalah tersebut”.

Sugiyono (2013, hlm. 107) mengungkapkan bahwa metode penelitian bila dilihat dari tingkat kealamiahn tempat penelitian terdapat tiga metode penelitian, yaitu penelitian, eksperimen, survey, dan naturalistik (kualitatif).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 107) mengemukakan bahwa “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh

perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Sedangkan menurut Moch. Nazir dalam Muhammad Issa (2014, hlm. 31) menjelaskan bahwa “eksperimen adalah observasi dibawah kondisi bantuan di mana kondisi tersebut diatur dan dibuat oleh peneliti”.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan pada suatu subjek penelitian dengan kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini akan diberikan perlakuan (*treatment*) selama 12 kali pertemuan selama 4 minggu. Hal ini berdasarkan teori Harre dalam Irmansyah (2016, hlm. 27), bahwa :

Macro-cycle adalah suatu siklus latihan jangka panjang yang bisa memakan waktu 6 bulan, satu tahun, sampai beberapa tahun; *Meso-cycle* lamanya 3-6 minggu; dan untuk *Micro-cycle* kurang dari 3 minggu, bisa 1 atau 2 minggu.

Menurut Bompa dalam Syafrudi (2010, <http://profsyafruddin.blogspot.co.id/>) mengemukakan bahwa untuk top atlet diperlukan minimal 8 – 12 unit latihan. Maka dari itu, penulis menentukan 12 pertemuan dalam kurun 4 minggu untuk memberikan perlakuan (*treatment*) pada sampel yang akan diteliti.

2. Desain Penelitian

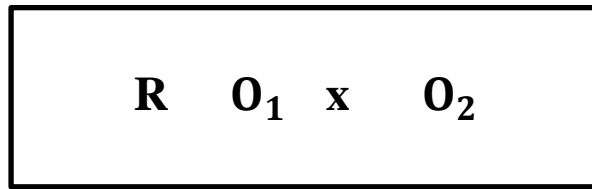
Moch. Nazir dalam Dwi Regi (2016, hlm. 34) menjelaskan desain dalam penelitian, sebagai berikut :

Desain pelaksanaan penelitian meliputi pembuatan percobaan ataupun pengamatan serta memilih pengukuran-pengukuran variabel, memilih prosedur dan teknik sampling, alat-alat untuk mengumpulkan data kemudian membuat coding editing, dan memproses data yang dikumpulkan.

Desain penelitian merupakan rincian tentang rencana penelitian yang memberikan gambaran untuk pengambilan data dalam penelitian, mulai dari perumusan masalah, tujuan, hubungan antar variabel, perumusan hipotesis sampai

analisis data. Dengan menggunakan desain penelitian, diharapkan proses penelitian berjalan lancar dan baik, agar sesuai dengan prosedur yang benar.

Metode penelitian eksperimen ini mengunakan *True Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* sebagai desain penelitian. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 112) dikatakan *true experimental* (eksperimen yang betul-betul) karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen, paradigmanya adalah:



**Gambar 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*
Metode Penelitian Pendidikan, Sugiyono (2010,hlm. 111)**

R = Responden

O₁ = nilai *pre-test*

O₂ = nilai *post-test*

x = perlakuan (*treatment*)

Terdapat satu kelompok yang dipilih secara *random*, kemudian diuji signifikansinya. Jika terdapat perbedaan yang signifikan ($O_2 > O_1$), maka permainan tradisional berpengaruh terhadap nilai-nilai sosial siswa SMAN 1 Kunuingan dan apabila $O_2 < O_1$, maka permainan tradisional tidak berpengaruh terhadap nilai-nilai sosial siswa SMAN 1 Kunuingan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi atau sekumpulan objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang dipakai oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan, (Sugiyono, 2013; Abduljabar &

Drajat, 2010). Sedangkan menurut Silalahi (2010, hlm. 253) “populasi adalah jumlah total dari seluruh unit atau elemen di mana penyelidikan tertarik”.

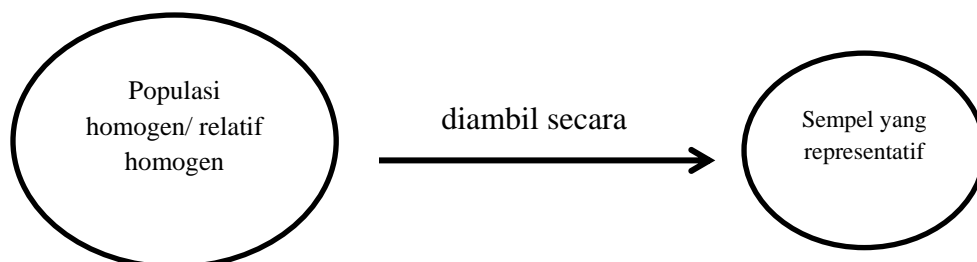
Berdasarkan penjelasan di atas bahwa populasi merupakan wilayah yang terdiri dari objek/subjek di dalamnya yang memiliki kualitas dan karakter tersendiri dimana peneliti tertarik untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan populasi sebagai sumber data adalah di siswa kelas X SMAN 1 Kuningan yang berjumlah 302 siswa dari hasil observasi.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 118) sampel adalah:

Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Bila populasi berjumlah besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut, karena keterbatasan dana, tempat, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.

Sedangkan menurut Arikuntoro dalam Muhammad Issa (2014, hlm. 29) bahwa jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel. Menurut dua ahli di atas bahwa sampel merupakan bagian dari karakteristik yang dimiliki populasi untuk diteliti. Penggunaan sampel karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu peneliti, maka dari itu penggunaan sampel sangat membantu peneliti untuk meneliti karakteristik populasi. Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 120) *simple random sampling* merupakan pengambilan sampel dari populasi secara acak, tanpa memperhatikan strata yang ada dipopulasi tersebut.



Gambar 3.2 *Simple Random Sampling*
Metode Penelitian Pendidikan, Sugiyono (2013:120)

Semakin besar jumlah sampel mendekati populasi, maka peluang kesalahan generalisasi semakin kecil dan sebaliknya makin kecil jumlah sampel menjauhi populasi, maka semakin besar tingkat kesalahan generalisasi (diberlakukan umum), (Sugiyono, 2013:126).

Menurut L.R.Gay, 1992 (dalam Irmansyah, 2016, hlm. 30), mengemukakan bahwa Gay menuliskan, untuk penelitian kuantitatif, sampelnya 10% dari populasi, untuk populasi relative kecil minimal 20%, penelitian korelasional, paling sedikit 30 elemen populasi, penelitian perbandingan kausal, 30 elemen per kelompok dan untuk eksperimen 15 elemen per kelompok.

Berdasarkan para ahli untuk penelitian kuantitatif menggunakan sampel minimal 10% dari populasi yang akan diteliti. Jika dari jumlah populasi 302 siswa, maka 10% dari jumlah tersebut adalah 30,2 siswa, tetapi dibulatkan menjadi 30 siswa yang akan menjadi sampel penelitian.

C. Definisi Operasional

1. Nilai sosial adalah kualitas perilaku, pikiran dan karakter yang dianggap masyarakat baik dan benar, hasilnya diinginkan, dan layak ditiru oleh orang lain, (Muin Idianti (2006, hlm. 47) .
2. Permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung unsur-unsur khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli masyarakat Indonesia, (Khamdani dalam Muhammad Issa, 2014, hlm. 32-33).

D. Instrumen Penelitian

Pada dasarnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap gejala/permasalahan yang menarik untuk diteliti. Untuk mengukur dalam penelitian ini dibutuhkan alat ukur yang disebut *instrumen* penelitian. Menurut Sugiyono dalam Irmansyah (2016, hlm. 34) instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Menurut Arikunto (2010, hlm. 203) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas pengumpulan data agar pekerjaannya

lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistimatis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen sebagai alat ukur pengumpulan data terhadap variabel-variabel yang akan diteliti. Dengan adanya instrumen bisa membantu meringankan kerja peneliti menjadi lebih mudah dan hasilnya lebih baik sehingga mudah diolah.

E. Instrumen Penelitian Sosial

Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2013, hlm. 199) kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Menurut Arikunto (2010, hlm. 194) kuesioner atau angket adalah sebuah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Sedangkan menurut Silalahi (2010, hlm. 296) kuesioner atau angket merupakan satu mekanisme pengumpulan data yang efisien bila peneliti mengetahui secara jelas apa yang disyaratkan dan bagaimana mengukur variabel yang diamati.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Nilai-Nilai Sosial, Ma'mun, A. (2016)

Variabel	Sub-Variabel	Indikator	Butir Pernyataan
Nilai-Nilai Sosial	<i>Cooperation</i>	a. Tanggung jawab bersama	1, 6, 10, 16
		b. Saling berkontribusi	4, 12, 20
		c. Pengerahan kemampuan secara maksimal	14, 24
	<i>Communication</i>	d. Pemahaman menerima pesan	8, 18, 23
		e. Pengeruh sikap setelah menerima pesan	3
		f. Hubungan yang makin baik	15, 21
		g. Tindakan setelah berkomunikasi	9

	<i>Connecting With Others</i>	h. Terhubung dengan yang lain atau diluar dirinya	19
		i. Mempercaya orang lain	26
	<i>Trust Teamwork</i>	j. Tanggung jawab yang dibagikan	5
		k. Penyaman tujuan	13, 25
		l. Komunikasi yang intensif	7
		m. Fokus pada permainan	2, 11, 17, 22

F. Skala Pengukuran Instrumen

Skala pengukuran merupakan acuan untuk menentukan interval dalam alat ukur. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 133) skala pengukuran merupakan keepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.

Skala yang digunakan untuk pemberian skor pada pernyataan angket adalah skala *likert*. Menurut Abduljabar & Drajat J., (2010, hlm. 98) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam skala *likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator yang kemudian dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. setiap jawaban item yang menggunakan skala *likert* dihubungkan dengan pernyataan atau pertanyaan. Skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang diungkap dengan kata-kata, sebagai berikut :

Tabel 3.2 Pernyataan Positif
Sumber: Modul Statistik Dalam Penjs, Abduljabar & Drajat J., (2010:99)

Jawaban	Simbol	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Ragu	R	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Tabel 3.3 Pernyataan Negatif
Sumber: Modul Statistik Dalam Penjs, Abduljabar & Drajat J., (2010:99)

Jawaban	Simbol	Skor
Sangat Setuju	SS	1
Setuju	S	2
Ragu	R	3
Tidak Setuju	TS	4
Sangat Tidak Setuju	STS	5

Dalam instrumen penelitian yang menggunakan skala *likert* ini dibuat dalam bentuk checklist.

Contoh:

Berilah jawaban pernyataan berikut sesuai dengan pendapat anda, dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Pembelajaran penjas di sekolah sebaiknya dilakukan pada pagi hari.	√				
2.	Mata pelajaran yang paling saya suka adalah penjas.				√	

G. Pengujian Reliabilitas dan Validitas

Untuk mengukur layak atau tidaknya instrumen dalam penelitian, sebelumnya harus memenuhi dua syarat yaitu harus *valid* dan *reliable*. Artinya sebelum pada tahap penelitian instrumen harus diujikan untuk mengukur kelayakan instrumen pada penelitian. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 173) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan menurut hursan dalam Muhammad Issa (2014, hlm34) mengemukakan bahwa:

Reliabilitas atau keterandalan menggambarkan derajat keajegan, atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat ukur atau tes dikatakan reliabel jika alat ukur itu menghasilkan suatu gambaran yang benar-benar dapat dipercaya dan diandalkan untuk membuahkan hasil pengukuran yang sesungguhnya.

Oleh karena itu, uji validitas dan reliabilitas adalah syarat mutlak dalam menentukan alat ukur yang akan digunakan dalam penumpukan data.

1. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen yang digunakan adalah dengan menggunakan rumus *alfa cronbach* di bawah ini:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Sumber: Aplikasi Statistika Dalam Penjas, Drajat, J. (2014, hlm.69)

Nilai *alfa Cronbach* adalah 0,876 sehingga bisa dikatakan bahwa reliabilitas pernyataan-pernyataan sangat kuat, karena dengan ketentuan nilai *r* tidak lebih dari harga ($-1 < r < +1$).

Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai *r*

Sumber: Modul Statistik Dalam Penjs, Abduljabar & Drajat J., (2010:230)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

2. Uji Validitas

Uji validitas instrumen yang digunakan adalah uji validitas internal butir dengan mengkolerasikan antara skor butir soal responden, menggunakan rumus *product moment* di bawah ini:

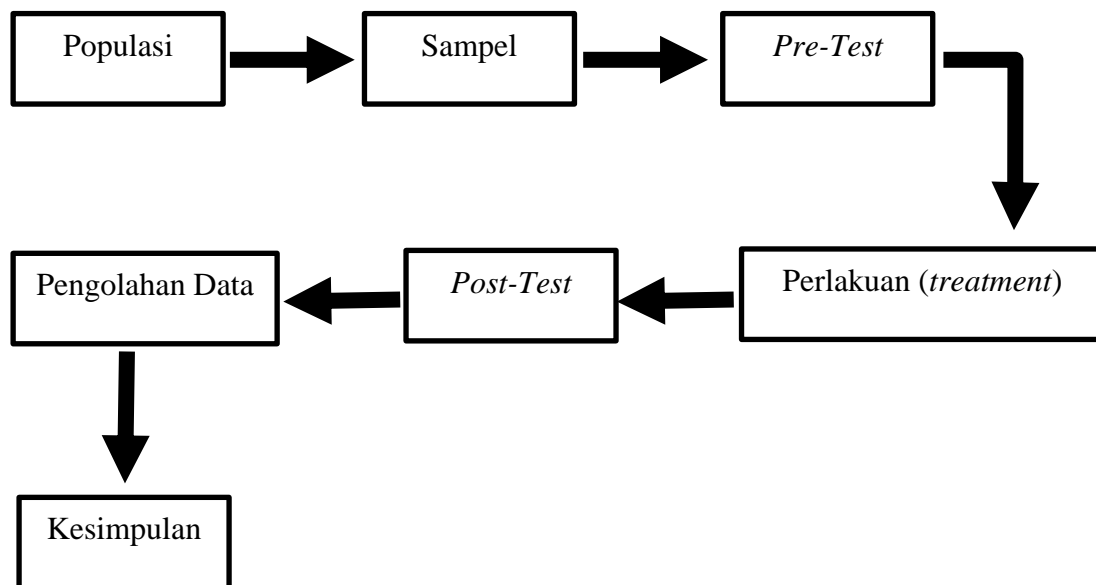
$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Sumber: Aplikasi Statistika Dalam Penjas, Drajat, J. (2014, hlm. 107)

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian menggambarkan bagaimana skenario penelitian itu sendiri dari kegiatan awal sampai akhir agar tersusun secara terstruktur, maka beberapa yang harus disusun dalam penelitian yaitu merumuskan masalah penelitian, menetapkan hipotesis, menentukan lokasi dan subjek atau populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data, pengoahan data, analisis data, dan hasil pembahasan yang kemudian akan ditarik kesimpulan.

Setelah prosedur penelitian tersusun selanjutnya menentukan langkah-langkah dalam penelitian, agar penelitian sesuai dengan yang direncanakan dan jelas langkah demi langkahnya. Berikut adalah langkah-langkah penelitian:



Gambar 3.3 Langkah-Langkah Penelitian

Metode Penelitian Pendidikan, Sugiyono, (2010:185)

I. Teknik Analisis Data

Fajar Nur Muhamad, 2017

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP NILAI-NILAI SOSIAL DI SMAN 1 KUNINGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Teknik analisis data menggunakan rumus yang sesuai merupakan lanjutan dari pengumpulan data. Data yang diperoleh akan menentukan apakah hipotesis yang ditetapkan dalam penelitian itu diterima atau ditolak.

1. Uji Pra-Syarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah untuk mengetahui penyebaran/distribusi data, apakah data tersebut normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji *liliefors* dengan $Lo \text{ value} \leq Lt (1,61)$. Jika data berdistribusi normal, maka uji hipotesis selanjutnya menggunakan *parametric* dengan metode statistik uji-Z, sedangkan jika berdistribusi tidak normal uji hipotesis yang digunakan adalah *nonparametric*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah untuk mengetahui data berasal dari varians populasi yang homogen atau heterogen. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene's Test* dengan $F\text{-hitung} \leq F\text{-tabel}$. Jika populasi memiliki varians yang sama, maka uji hipotesis selanjutnya menggunakan *parametric* dengan metode statistik uji-Z, sedangkan jika berdistribusi tidak normal uji hipotesis yang digunakan adalah *nonparametric*.

2. Indeks Gain

Data hasil penelitian dianalisis secara statistik dengan rumus N-gain untuk mengetahui peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test*, menurut Hake dalam Simbolon & Tapilouw (2015, hlm. 100):

$$\text{Gain ternormalisasi (N - Gain)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretes}}{\text{skoe ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 3.5 Kategori Tingkat Gain yang Dinormalisasikan

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah langkah terakhir dari analisis data dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (mempengaruhi) terhadap variabel dependen (dipengaruhi) menggunakan uji-Z. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah permainan tradisional dan variabel dependen adalah nilai-nilai sosial yang kemudian akan diambil kesimpulan penerimaan atau penolakan hipotesis yang telah dirumuskan, sebagai berikut:

H_0 : Permainan tradisional tidak memberikan pengaruh terhadap nilai-nilai sosial siswa SMAN 1 Kuningan.

H_1 : Permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap nilai-nilai sosial siswa SMAN 1 Kuningan.

J. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SMAN 1 Kuningan dengan durasi waktu 4 minggu selama 12 pertemuan, artinya dalam 1 minggu dilakukan 3 kali pertemuan terhadap kelompok eksperimen.

Table 3.6
Kegiatan Pelaksanaan Penelitian

Pertemuan	Kelompok Eksperimen
22/12/2016	Pelaksanaan test awal (angket)
1 (minggu1)	1. Siswa menyimak penjelasan permainan jala ikan. 2. Siswa melakukan permainan jala ikan (5 siswa yang belum terjala mendapatkan hadiah), agar permainan lebih seru.
2 (minggu 1)	1. Siswa menyimak penjelasan permainan jala ikan. 2. Siswa melakukan permainan jala ikan (4 siswa yang belum terjala mendapatkan hadiah), agar permainan lebih seru.

3 (Minggu 1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan permainan jala ikan. 2. Siswa melakukan permainan jala ikan (3 siswa yang belum terjala mendapatkan hadiah), agar permainan lebih seru.
4 (minggu 2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan permainan jala ikan. 2. Siswa melakukan permainan jala ikan (2 siswa yang belum terjala mendapatkan hadiah), agar permainan lebih seru.
5 (minggu 2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan permainan boy-boyan. 2. Siswa melakukan permainan boy-boyan (tim yang kalah menggendong tim yang menang) agar siswa termotivasi dan permainan semakin seru.
6 (Minggu 2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan permainan boy-boyan. 2. Siswa melakukan permainan boy-boyan (tim yang kalah menggendong tim yang menang) agar siswa termotivasi dan permainan
7 (Minggu 2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan permainan boy-boyan. 2. Siswa melakukan permainan boy-boyan (tim yang kalah menggendong tim yang menang) agar siswa termotivasi dan permainan
8 (Minggu 3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan permainan boy-boyan. 2. Siswa melakukan permainan boy-boyan (tim yang kalah menggendong tim yang menang) agar siswa termotivasi dan permainan
9 (Minggu 3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan permainan gobak sodor. 2. Siswa melakukan permainan gobak sodor (tim yang kalah mendapat hukuman <i>squotjum</i>) agar siswa termotivasi dan permainan menjadi lebih seru

10 (Minggu 4)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan permainan gobak sodor. 2. Siswa melakukan permainan gobak sodor (tim yang kalah mendapat hukuman <i>squotjum</i>) agar siswa termotivasi dan permainan menjadi lebih seru
11 (Minggu 4)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan permainan gobak sodor. 2. Siswa melakukan permainan gobak sodor (tim yang kalah mendapat hukuman <i>squotjum</i>) agar siswa termotivasi dan permainan menjadi lebih seru
12 (Minggu 4)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak penjelasan permainan gobak sodor. 2. Siswa melakukan permainan gobak sodor (tim yang kalah mendapat hukuman <i>squotjum</i>) agar siswa termotivasi dan permainan menjadi lebih seru
31/01/2017	Pelaksanaan test akhir (angket)